

[]

CITAÇÃO DA PUBLICAÇÃO:

JOSÉ TEIXEIRA, 2010, “Texto jornalístico e metáforas de vida e morte no futebol”, *in* Silva, Augusto Soares; Martins, José Cândido; Magalhães, Luísa; Gonçalves, Miguel (Org.s), *Comunicação, Cognição e Media*, Volume 2, Publicações da Faculdade de Filosofia, Universidade Católica Portuguesa, Braga, pp. 305-322.

Texto jornalístico e metáforas de vida e morte no futebol.

JOSÉ TEIXEIRA

ILCH-Universidade do Minho (Portugal)

jsteixeira@ilch.uminho.pt

Abstract

The journalistic text about football in Portugal constitutes a privileged space to see the persistent tension between two paradigms: firstly, the desire and the assumption of the "myth of objectivism" which ideally features journalistic writing and on the other hand the desire of the opposite paradigm, embodied in the emotional and metaphorical message.

Presenting some front pages of Portuguese sports newspapers, we want to show the linguistic and cognitive mechanisms involved in the metaphor GAME IS WAR.

Keywords: conceptual metaphor, GAME IS WAR, football, journalistic writing, newspapers front pages.

1. A ética da objectividade e as expressões metafóricas

1.1. *Polémicas e demissões por causa de metáforas*

No dia 24 de Outubro de 2008 o Conselho Deontológico do Sindicato dos Jornalistas (CDSJ) emitiu uma “Recomendação sobre a linguagem violenta utilizada no noticiário desportivo” que provocou uma polémica que o jornal *Diário de Notícias* retratava assim:

“Sindicato arrasa estilo de jornalistas de desporto

Polémica. Órgão do Sindicato de Jornalistas ataca jornalismo desportivo

Director de 'A Bola' sai do sindicato e acusa-o de preconceituoso”.

No texto de Tiago Guilherme (*Diário de Notícias*, 30 de Outubro de 2008) explica-se a situação causadora dos títulos e subtítulos acima referidos, da polémica e das demissões: tudo motivado tão-somente por... algumas expressões que descreviam um jogo:

Na sequência de um alerta do pai de um jovem praticante de hóquei em patins de 11 anos, o Conselho Deontológico do Sindicato dos Jornalistas (CD) recomenda os (sic) jornalistas desportivos a “relatar os factos com rigor e exactidão e interpretá-los com honestidade”

O comunicado referia:

Transformar todos os desportos em competições de gladiadores, de luta livre ou de boxe ou futebol é redutor para o desporto, desaconselhável para os jornalistas e fastidioso para os leitores, ouvintes ou espectadores.

E indicava o tipo de expressões a banir:

«Em busca de vingar», «humilhar o adversário em sua própria casa», «revelando que o Alfena era mais um alvo a abater», «Vingança saborosa» e «decidiram partir para a humilhação do adversário». São alguns dos exemplos desta prosa que só pelo seu mau gosto já seria de bom-tom eliminar.

A recomendação aconselha, pois, a não conceptualizar um jogo como uma guerra, com as expressões que isso acarreta (guerra, batalha, vingança, morte, ...) mas antes “relatar os factos com rigor e exactidão e interpretá-los com honestidade” (para usar as palavras do CDSJ).

Deduz-se que

1. a forma como conceptualizamos a realidade é “livre”, no sentido que a podemos mudar ou escolher livremente;
2. as expressões linguísticas metafóricas (mesmo que entendidas assim mesmo, metaforicamente) que remetem para determinadas conceptualizações podem ser eticamente condenáveis e por isso a evitar;
3. a metaforização impede, de alguma forma, o “relatar os factos com rigor e exactidão e interpretá-los com honestidade”;
4. a perspectiva metafórica dificulta (pelo menos, ou impede mesmo) a descrição objectiva, verdadeira dos factos.

1.2. Verdade e metáfora: o mito do objectivismo

Como é que apreendemos e manipulamos mentalmente a realidade?

A metáfora é para a Linguística Cognitiva muito mais do que o resultado da criatividade individual, da não-normalidade de processos semânticos e é encarada como a forma recorrente como conceptualizamos o mundo: do já conhecido para o desconhecido, do mais saliente para o que se quer salientar.

É esta a função cognitiva básica do processo metafórico: utilizar as categorias mais salientemente conhecidas, mais fundamentais, como categorias fundacionais nas quais as outras, mais abstractas assentam. Acontecendo então que determinados conceitos assentam fundacionalmente noutros, não podendo ser de outra maneira, como se deve

encarar a respectiva “veracidade”? Ou seja, se concebemos a realidade A a partir da realidade B, devemos considerar verdadeira a referência a A a partir de B?

As referências metafóricas (“caminhos da vida”) não são, por isso mesmo, menos “verdadeiras” do que as referências sensorialmente directas (“caminhos da montanha”). Aquelas, em muitos casos, são absolutamente necessárias, não como auxiliares para a referência (adornos ou figuras da linguagem como a Retórica tradicional via a questão) mas são a forma mais eficiente e directa como podemos expressar realidades mais complexas ou abstractas.

O “medo da metáfora”, como referem Lakoff e Johnson, que leva a considerá-la como para-racional (ou mesmo anti-racional) baseia-se na crença de que a linguagem rigorosa, verdadeira, denotativa e objectiva deve evitar expressões metafóricas. Ora tal não é possível. A linguagem do dia-a-dia está repleta de equivalências metafóricas. Quando dizemos que vamos “*digerir* a sugestão”, “*ver* a possibilidade de fazer X”, “*enfrentar* a realidade” estamos a construir modelos semânticos complexos através da metaforização de modelos mais concretos. Vivemos através de metáforas, “Metaphors We Live By”, como ilustra a já citada obra emblemática de Lakoff e Johnson.

1.3. A experiência vivencial do confronto: as discussões e a guerra

Como é fácil de perceber, a experiência do confronto é indissociável da própria experiência do manter-se vivo, funcionando como umas das bases mais alicerçantes do nosso sistema perceptivo.

E é interessante, para a questão que agora nos ocupa, que Damásio refira dois aspectos complementares destas vivências experienciais: a competitividade e a cooperatividade, essenciais num jogo como o futebol (que aqui é a base do processo de referenciação metafórica), jogo esse que implica necessariamente a competitividade com o adversário e a cooperatividade com os outros elementos do grupo.

ARGUMENT IS WAR é precisamente o exemplo de metáfora com o qual Lakoff inicia a obra de referência atrás citada (Lakoff e Johnson 1980). Quando dizemos que aquilo que o oponente, numa discussão, afirma é “indefensável”, quando “defendemos” a nossa “posição”, quando “atacamos” o argumento do outro, quando “atiramos” um argumento e “vencemos” a discussão, estamos a conceptualizá-la e a verbalizá-la em termos de guerra

Temos, assim, que os conceitos de “discussão” e “jogo” se estruturam a partir do de “luta/guerra” (figura 1), sendo aqueles, portanto, metáforas estruturais deste último.

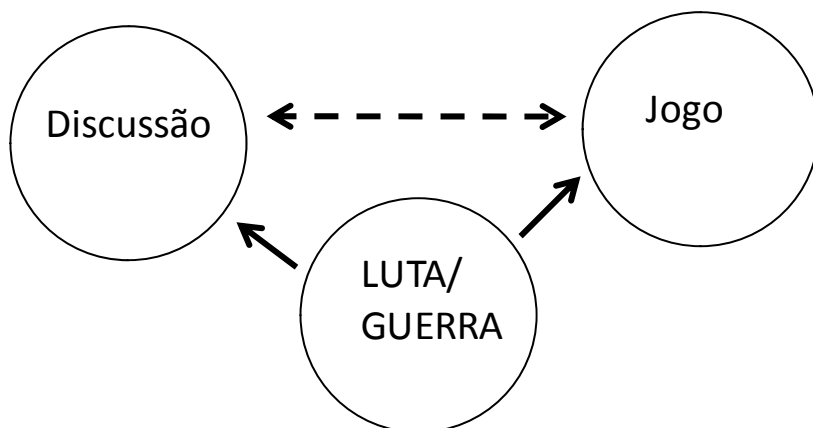


Figura 1

Por isso as verbalizações das três realidades são frequentemente comuns:

- *O pugilista nacional não teve argumentos suficientes. (“discussão” em vez de “luta”)*
- *O Benfica vai discutir com o Porto a final da taça. (“discussão” em vez de “jogo”)*
- *O deputado disparou um argumento inesperado. (“luta” em vez de “discussão”)*
- *O ministro jogou à defesa na resposta que deu. (“jogo” em vez de “discussão”)*
- *O avançado do Sporting disparou à barra. (“luta” em vez de “jogo”)*

2. Jornalismo de guerra?

Por tudo o que atrás se disse, a estrutura metafórica de JOGO assenta na de GUERRA/LUTA. Esta estrutura metafórica, comum às duas (ou três) entidades é uma estrutura muito (proto)típica dos estados de coisas que consideramos mais dinâmicos e abrangentes. Todas são acções contendo basicamente as seguintes vertentes ou vectores actanciais:

- uma finalidade
- dois ou mais intervenientes
- instrumentos variados (usados pelos últimos)
- resultados diversificados (de oposição essencialmente dual, mas com possibilidade de um terceiro termo “de compromisso”)
- consequências

Estes vectores podem ser complementados por outros que ajudam a apreender a acção de uma forma mais abrangente:

- mecanismos de preparação da acção
- mecanismos de interrupção da acção

O esquema da figura 2 procura explicitar a estrutura global destes estados de coisas.

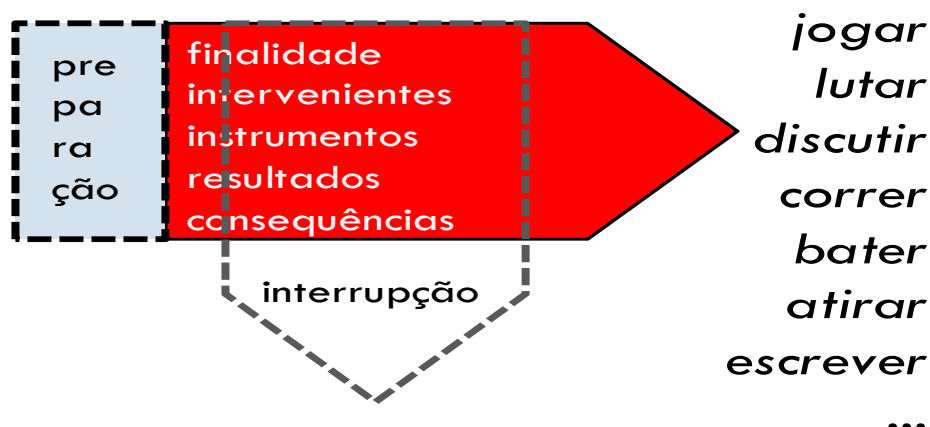


Figura 2

O JOGO é, portanto, concebido como uma das acções mais prototípicas: humana, intencional, com instrumentos, finalidades, resultados e consequências, preparada e que pode ser interrompida.

Por que razão será a LUTA/GUERRA o domínio origem para o JOGO ser o domínio alvo por aquele metaforizado? Evidentemente pela experiência vivencial do confronto, inscrita na nossa matriz ontogenética e filogenética mais profunda.

Mas se isto é assim, se não podemos conceptualizar o jogo sem ser a partir das experiências de confronto, ou seja, se temos que imaginar O JOGO COMO UMA ESPÉCIE DE GUERRA, dito doutro modo, como se fosse uma guerra metafórica, até que pontos nos podemos socialmente expressar deste modo? Como se viu, o Sindicato dos Jornalistas, no comunicado referido, aconselhou a evitar estas expressões. Mas será isto viável?

Evidentemente que não.

Não é preciso procurar muito para verificar que constantemente a linguagem utilizada no âmbito desportivo se expressa com base na conceptualização JOGO É GUERRA. E não apenas no texto corrido das páginas interiores, mas mesmo (ou

sobretudo) nos títulos garrafais de primeira página. É mais emotivo, mais “instutivo”, mais apelativo, porque, conceptualmente, imageticamente, o jogo é mesmo uma espécie de guerra¹. Acresce a tudo isto o facto de os títulos de capa dos jornais funcionarem como slogans publicitários, estruturados na base da mensagem inesperada que capte a atenção através dos jogos de palavras, das metaforizações e desconstruções de estruturas lexicais fixas².

2.1. Jogo é guerra

As expressões que cobrem a verbalização desta estrutura metafórica são variadas: *guerra*, *luta*, *batalha*, *duelo*, entre outras. Não havendo, obviamente, entre elas equivalências sinonímicas perfeitas, frequentemente é o termo *guerra* que designa o confronto na sua globalidade, ficando as outras (*luta*, *batalha*, *duelo*) como expressões de momentos do confronto global. Por isso se optou por considerar que a expressão que prioritariamente verbaliza *jogo é guerra*.



Figura 3



Figura 4



Figura 5



Figura 6

A expressão metafórica *guerra* aparece por vezes, no entanto, como sinónimo de *jogo*: “Martins não vai à guerra” = não participa no jogo (Figura 3); “Camacho ganha a guerra” = ganha o jogo (Figura 4).

Contudo, guerra não é a expressão mais frequente para metaforizar um jogo, mas antes o processo geral no qual o jogo se insere: “Guerra aberta: Benfica e FC Porto atacam os mesmos alvos” (Figura 5). Ou então há jogos tão importantes que eles só por

¹ A recolha das capas dos jornais compreende os três jornais (diários) desportivos portugueses, *O Jogo*, *A Bola* e *Record*. A recolha não obedeceu a nenhum critério, mas apenas às capas disponíveis em arquivo nos sites dos referidos jornais. Como o site de *A Bola* não tem arquivo de capas das edições anteriores, aparece menos vezes na recolha.

² Ver Teixeira 2007.

si equivalem a uma guerra completa. Quando o treinador da selecção portuguesa diz “Isto é uma guerra” (figura 6) faz a equivalência do jogo não apenas a uma luta mas a algo mais complexo e abrangente.

Quando em questão está apenas um jogo, considera-se que isso pode ser somente um momento de um processo mais global e por isso prefere-se a referência a batalha: “Leão ganha batalha” (Figura 7).

Esta distinção, que acompanha a diferença entre a realidade metaforizada “batalha é uma parte da guerra”, nem sempre se verifica: “Camacho: Jogo com o Nacional é uma guerra e com o FC Porto uma batalha” (Figura 8) onde, como se evidencia, *batalha/guerra* referem cada um jogo, mas apresentadas com intensidades diferentes.

2.1.1 . A finalidade não é defender-se, é matar

		
Figura 7	Figura 8	Figura 9

A acção do jogo, mais do que na guerra, assenta sobretudo no ataque. Na verdade, se enquanto na guerra se compreendem as “guerras defensivas”, as guerras que têm por finalidade a pura defesa sem querer vencer o outro oponente, aqui isso não é aceitável. O jogo defensivo não é verdadeiro jogo: prototipicamente, jogar é atacar. Defender deve ser o primeiro estádio para a preparação do ataque. Se as guerras defensivas são aceitáveis, os jogos defensivos são-no muitíssimo menos. No protótipo de jogar (futebol) o atacar e o defender não têm o mesmo estatuto. Num jogo, dizer que uma equipa “só atacou” enquanto a outra “só defendeu” equivale a dizer que a que atacou jogou muito melhor.

As expressões linguísticas que revelam esta finalidade primordial são essencialmente, *atacar, vencer, matar, esmagar, arrasar, massacrar* e outras do género. Um primeiro esquema estrutural da metáfora JOGO É GUERRA poderá, assim, ser representado como aparece na figura 9, onde “atacar” representa a finalidade de primeira instância, uma espécie de finalidade instrumental que tem por objectivo o

“vencer”. E se relativamente à primeira expressão (*atacar*) há pouca variação (figura 10), já no que diz respeito ao *vencer* as possibilidades de verbalização são muito mais variadas: o *ganhar* e o *vencer* funcionam como termos mais ou menos neutros que se referem apenas ao resultado final de forma não emotiva. Mas como esta vertente, a emotividade, é tida como componente fundamental na imagética do jogo, frequentemente o título de capa tenta ilustrar não apenas o resultado, mas também o grau de intensidade com que esse resultado foi ou tem de ser conseguido: *matar* (figuras 11, 12 e 13) e expressões equivalentes como *abater* (figura 14), *degolar* (figura 15), *arrasar* (figura 16), *esmagar* (figura 17), *massacrar* (figura 18).



Figura 10



Figura 11



Figura 12



Figura 13



Figura 14



Figura 15



Figura 16



Figura 17

2.1.2. Os intervenientes são guerreiros

Se a finalidade é “matar” na “guerra” que é o jogo, então os intervenientes são “guerreiros” (Figura 19) e “matadores” (figura 13). Os que têm mais habilidade para “matar” o adversário são “atiradores especiais” (figura 20), complementando, assim,

mais uma vertente do exército ou de “as tropas”, que deverão estar sempre “alerta” (figura 21).



Figura 18



Figura 19



Figura 20



Figura 21

Como já antes se fez notar, a metáfora da guerra, no futebol, é essencialmente a da guerra ofensiva e por isso os intervenientes são referidos destacando a faceta ofensiva, da conquista. No entanto, ocasiões há em que eles passam a intervenientes de uma guerra de sobrevivência, de uma guerra onde o importante foi não morrer. Deixam de ser “guerreiros-matadores” para serem “guerreiros-salvadores”.

É bom de entender que o guerreiro-salvador por excelência é o guarda-redes. Se o seu papel para “matar” o adversário é diminuto, o de não deixar “morrer” as suas “tropas” é fundamental. Por isso, quando é ele o principal responsável pela sobrevivência da equipa ele é o grande “salvador” (figuras 22 e 23).



Figura 22



Figura 23



Figura 24



Figura 25

O “salvador” também pode ser qualquer “guerreiro” responsável por uma vitória. Não pode ser, no entanto, uma vitória normal; o papel de “salvador” só aparece quando a não-vitória implicaria alguma “catástrofe” para a equipa que metonimiza a nação (“nação” clubística ou nação-país – figura 24).

Os “salvadores” facilmente são identificados com “heróis”(figuras 25 e 26): reconhecem-se-lhes dons absolutamente fora do comum (será isto que justifica os ordenados multi-milionários de alguns?), dons esses que quase atingem o divino (figuras 27 e 28).



Figura 26



Figura 27



Figura 28



Figura 29

É interessante verificar que estes “heróis e santos” possuem frequentemente uma faceta essencialmente belicosa, nada mesmo pacífica. Eles são, por isso, o exemplar máximo do guerreiro que faz a síntese total: são “guerreiros-matadores” (porque comandaram a ofensiva) e “guerreiros-salvadores” (porque impediram o desastre da “nação”).

O esquema da figura 29 sintetiza o papel dos intervenientes nestas duplas facetas. Note-se que o esquema, ao fazer a intersecção entre as duas zonas, pretende representar a dupla faceta de que por vezes estes “guerreiros” estão investidos.

2.1.3. Não há guerreiros sem armas

Talvez não seja de admirar serem as armas de fogo aquelas que mais frequentemente metaforizam o “armamento” utilizado na “guerra” do jogo de futebol.

É ilustrativo o facto de o título “Mais Armas” (figura 30) corresponder ao subtítulo “Camacho vai ter maior poder de fogo”, evidenciando, desta forma a correspondência tacitamente aceite: um pontapé forte é “um tiro”, porque há algo (a bola) projectado violentamente percorrendo uma distância tida como muito longa. Assim, continuando esta vertente metafórica, quando o adversário é derrotado é porque foi “abatido a tiro” (figura 31). Se os “tiros” forem muitos e sucessivos terá sido “de rajada” (figura 32).



Figura 30



Figura 31



Figura 32



Figura 33



Figura 34



Figura 35



Figura 36



Figura 37

Se o conjunto dos “atiradores” forma a “artilharia (figura 33), esta é composta ainda por outras armas “explosivas”: “bombas” (figuras 34 e 35), “dynamite” (figura 36) e até “TNT” (figura 37).

É interessante verificar a concatenação metafórica que o remate (forte) da bola possibilita: a acentuação do movimento do projectil (bola) consubstancia-se no “tiro”, enquanto a acentuação da violência percebida no início da acção (chuto) se verbaliza num indicador de explosão (“bomba”, “dynamite” e outros explosivos –figura 39):



Figura 38

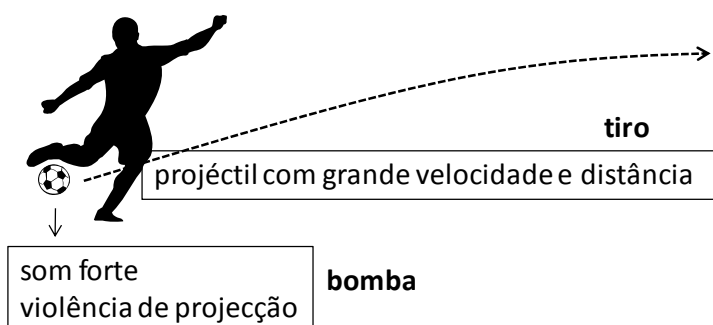


Figura 39

As “lanças” (os avançados designam-se também por “pontas de lança”) e até a “magia negra” (desconstruída a expressão, mas conservando a vertente de “arma misteriosa, impossível de contrariar” –figura 40) são o exemplo da utilização de realidades menos vulgares mas que podem ser entendidas como instrumentos de ataque e de “morte” na “guerra” em que o jogo de futebol é metaforizado.



Figura 40

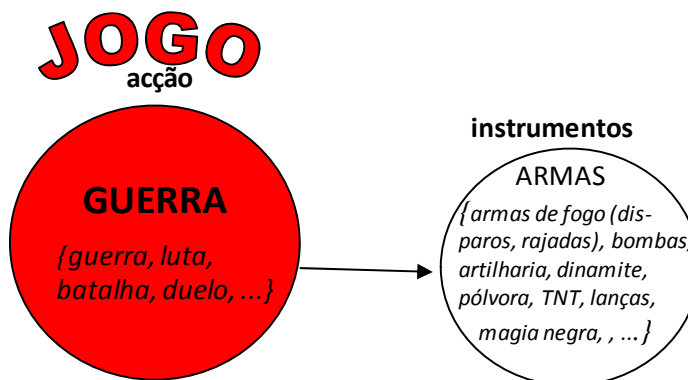


Figura 41

2.1.4. Os resultados são as feridas, a salvação ou a queda

Decorre do exposto a forma como o jogo de futebol é perspectivado, como um confronto, como uma guerra de vida e morte. Esperar-se-ia, por conseguinte, que o resultado fosse expresso nestes termos. No entanto, relativamente ao resultado de um jogo, raramente aparecem expressões de morte, mas antes equivalências metafóricas.

A “salvação” acontece quando os “guerreiros” são “salvadores”, “heróis” ou “santos” (figuras 22 a 28 e 42).

A positividade do resultado é habitualmente expressa no termo “vitória”. Note-se, no entanto, que, ao contrário do que seria esperado numa visão demasiadamente simplista, “salvação” não equivale a “vitória”, mas à obtenção de um resultado que satisfaça no mínimo os objectivos pretendidos. A “salvação” consegue-se frequentemente com a vitória, é certo, mas também o pode ser com um empate ou mesmo derrota (“empate/derrota saboroso(a); empate/derrota com sabor a vitória” como frequentemente aparece na linguagem futebolística).

O oposto da “salvação” não é, todavia, habitualmente expresso com a “morte”. É a metáfora da queda que expressa por norma o oposto da salvação (figura 43). E se esta podia não coincidir com a vitória, a queda pode não coincidir com a derrota, mas sim

com a não obtenção dos objectivos pretendidos. “Vitória inglória”, “vitória com sabor a derrota” são expressões que reflectem isso mesmo.



Figura 42



Figura 43



Figura 44



Figura 45

Quando a queda não é “normal”, quando não se enquadra dentro dos parâmetros tidos como habituais, a posição do “caído”, do derrotado, não é apenas física, mas moral: a queda equivale a humilhação (figura 44) e a vergonha (figura 45)!

Entre os momentos decisivos, finais, entre a salvação e a derrota há a recuperação das feridas entre uma batalha e outra. Por isso, cada jogo particular não é ele mesmo “a guerra”, mas um momento dela. A verdadeira “guerra” é a competição total (campeonato, taça, época, rivalidade específica entre determinados clubes). E por isso uma derrota pode não equivaler à “queda” ou à “morte”, mas apenas a algumas feridas (figuras 46 e 47).

O esquema da figura 48 poderá ajudar a visualizar a tripartição dos resultados.



Figura 46



Figura 47



Figura 48

2.1.5. Guerra sem perdão

Se a finalidade da acção do jogo é “matar” o oponente, derrotá-lo, fazê-lo cair, compreende-se que não haja a possibilidade de perdão. O jogo é, assim, uma “guerra”

mais “violenta” que a própria guerra, porque não é possível “perdoar” (figura 49).

E quando em confrontos anteriores já se foi derrotado, então a oportunidade é de vingança (figura 50) e de “ajuste de contas” (figura 51).



Figura 49



Figura 50



Figura 51



Figura 52

As consequências iniludíveis de o jogo ser a guerra, mas uma guerra “sem perdão” podem ser, então, esquematizadas (Figura 53):

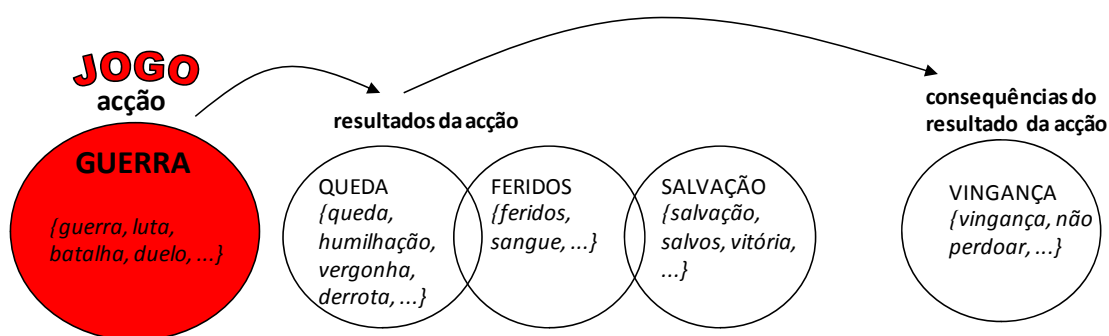


Figura 53

2.2. Quando não há guerra

2.2.1. As estratégias de preparação

*Si vis pacem para bellum*³, dizia-se na Roma antiga. No jogo, não. Como ninguém pode querer a paz mas apenas a guerra, a preparação da guerra tem sempre finalidades bélicas, nunca pacíficas. A preparação faz parte, portanto, do âmbito da guerra. Mesmo mentalmente, é a batalha que é preparada (figura 52); o ambiente já é de guerra (figura 54) e os planos nunca são de defesa, mas de ataque (figura 55).

³ *Se queres a paz, prepara a guerra.*



Figura 54



Figura 55



Figura 56



Figura 57

2.2.2. As tréguas que interrompem a guerra

Mas toda a acção tem a possibilidade de ser interrompida. Na guerra há tréguas, os inimigos podem ser amigos de circunstância. E se o futebol é uma guerra, para a estrutura metafórica e alegórica ser perfeita, também tem de poder ter tudo isto. E como se pode ser amigo (de circunstância) e inimigo (no jogo) são possíveis as tréguas.

Por isso, de rivais podem passar a “queridos inimigos” (figura 56, com o subtítulo “Dia de tréguas antes do assalto à Liga dos Campeões”) ou mesmo a amigos (figura 57).

2.3. Esquema metafórico global de JOGO (DE FUTEBOL) É GUERRA

Poder-se-ão, como síntese, representar num esquema global (figura 58) as principais vertentes que estruturam a metáfora sobre o jogo (de futebol) que se têm vindo a detectar nas capas dos jornais apresentados.

3. A guerra, o fogo e a especificidade portuguesa

Este modelo metafórico JOGO É GUERRA pode ainda ligar-se ao domínio FOGO devido a implicações vivenciais da história humana que a associação metonímicas: “a ferro e fogo” demonstra; o fogo sempre foi uma das armas da guerra. E será fácil compreender que com a introdução das armas de fogo dos tempos modernos essa associação tenha ficado ainda mais vincada, já que a partir de então FOGO equivale a ARMAS (por um processo metafórico ou metonímico –ou então metaftonímico⁴ se se preferir). Daí que os intervenientes (os “jogadores-guerreiros”) se constituam essencialmente como armas de ataque, frequentemente identificados com armas de fogo.

⁴ Ver Goossens 1990.



Figura 58

Para além deste aspecto, o caso português das metáforas do futebol apresenta uma particularidade: já que os três principais clubes são metonimizados por animais (Dragões, Águias e Leões) o domínio da “guerra” é interpenetrado pelo domínio da “caça”, permitindo metáforas/metonímias como “Dragão caça águia a tiro”, equivalendo a “Jogador do Porto (=dragão) caça (=vence) águia (jogador do Benfica ou Benfica) a tiro (=com um remate muito forte)”⁵.

⁵ Por questões de restrições relativas ao tamanho do texto desta publicação estes pontos, no entanto, não podem ser aqui explanados. Ver artigo completo em <https://repositorium.sdum.uminho.pt/browse?type=author&value=Teixeira,%20Jos%C3%A9%20de%20Sousa>

4. Conclusões

George Lakoff e Mark Johnson em *Metaphors We Live By* (1980) obra que representa um marco incontornável para a percepção do fenómeno metafórico, apresentam aquilo a que chamam “o medo à metáfora” como uma consequência do mito do objectivismo, quadro suporte dominante nas ciências e culturas ocidentais dos tempos modernos e contemporâneos.

O texto jornalístico sobre o futebol, por ser o desporto mais popular em Portugal, constitui-se em espaço privilegiado para verificar a contínua tensão entre os dois paradigmas: por um lado, o desejo e a assumpção do “mito do objectivismo” que idealmente caracterizará a escrita jornalística e por outro lado o desejo do paradigma oposto, consubstanciado na mensagem emotiva e metafórica.

Através da apresentação das capas de alguns jornais desportivos portugueses, pôde constatar-se o facto de os títulos de primeira página expressarem o jogo de futebol através da metáfora JOGO É GUERRA.

Constatámos que esta metáfora se estrutura de tal forma que não são esquecidas todas as principais vertentes que possibilitam encarar o jogo como uma guerra: a finalidade de “matar”, os intervenientes que são “guerreiros-matadores” ou “guerreiros-defensores”, as “armas”, os resultados da acção desta “guerra”, as suas consequências e ainda os momentos da preparação ou de interrupção.

Abordámos também o facto os processos metafóricos e metonímicos se interpenetrarem na medida em que a metáfora básica JOGO É GUERRA aparece indissociavelmente ligada à estrutura metonímica GUERRA IMPLICA FOGO. Referimos, sem desenvolver aqui, ainda, a especificidade portuguesa de substituir os intervenientes por determinado tipo de animais, possibilitando assim o surgimento de outras estruturas metafóricas.

Assim, para além da reflexão sobre a validade das propostas da perspectiva cognitiva sobre o processo metafórico, pretendeu-se evidenciar aquilo que na prática acontece: a impossibilidade de uma verbalização (jornalística ou não) experiencialista e emotivamente apelativa que se pretenda não-metafórica.

A utilização das metáforas de guerra para o jogo exponencia os sentimentos mais básicos e instintivos do espectador de futebol, defendem muitos. Talvez. Mas não é essa a questão que importa aqui, numa perspectiva de investigação e de constatação: o

José Teixeira

futebol assenta mesmo na nossa experiência de confronto, tal como as discussões, e pode ser —e é-o muitas vezes— verbalizado com metáforas de confronto e guerra.

Quer se queira quer não, o futebol é hoje, para uma parte muito significativa das sociedades de todo o globo, a continuação imagética da mítica arena romana. E nem falta a “Grande Arena” verde, o povo a circundá-la, os chamados VIPs, os novos “imperadores” sociais, ocupando o centro bem superior, agora designado “camarote presidencial” perante o qual os novos lutadores se voltam e inclinam, tal como os gladiadores antes do combate se inclinavam diante do trono imperial. A “morte” será sempre simbólica, mas o ritual permanece: *Aue Caesar, morituri te salutant!*

Referências

Damásio, António, 2003, *Ao Encontro de Espinosa: As emoções sociais e a Neurologia do Sentir*, Publicações Europa-América.

Damásio, António, (1999) 2004, *O Sentimento de Si: O Corpo, a Emoção e a Neurobiologia da Consciência*, Publicações Europa-América.

Goossens, Louis, 1990 “Metaphtonymy. The interaction of metaphor and metonymy in expressions for linguistic action”, *Cognitive Linguistics* 1-3, pp. 323-340.

Lakoff, George & Johnson, Mark, 1980, *Metaphors We Live By*, The University of Chicago Press, Chicago.

Lakoff, George & Johnson, Mark, 1998, *Metáforas de la vida cotidiana*, Catedra, Madrid.

Teixeira, José, 2007, “Mecanismos Metafóricos e Mecanismos Cognitivos: Provérbios e Publicidade”, in *Actas del VI Congreso de Lingüística General*. Madrid: Arco Libros .